ATARI fan

N° 3 Octubre

Colaboración: 500 pts

Revista para usuarios de ST, STe, TT, Falcon



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Atari Fan

3: \ATARI.FAN\ EDITORIAL.DOC


EDITA:



SEPTIEMBRE Y OCTUBRE 1994

2.000 EJEMPLARES

Director revista:

Alberto Sánchez

Redacción:

J. Carlos Antunez
Alberto Sánchez
Juan Miguel
Francisco Vidal
Lázaro Redondo
Pedro Redondo
Josep Rodríguez

Colaboradores:

Joaquim Trabal
Ramon Esparducer
Gerard Faiget
German Sánchez
Alex

Redacción, administración y publicidad:
C/Carmen 106–A 08001 Barcelona. Tel. (93) 441 34 79
QuickBBS ST Barcelona: (93) 442 38 27 (14.400 b.–24 h.)

Los artículos firmados expresan las opiniones de sus autores, con los cuales no necesariamente coincidimos.

Esta revista se confecciona íntegramente con equipos de autoedición Atari.

Hablando Claro

Pues aquí está el número 3 de vuestra revista preferida. Bueno, de la única revista de Atari en castellano, seamos humildes. Y es que hemos de reconocer que estamos siendo un tanto irregulares en cuanto a fechas de salida, respuesta a las cartas que nos enviais, etc. Lo reconocemos, las cosas en algún momento se han desbordado hasta el punto que llegamos a pensar que habría que desistir... Pero no, ante todo somos unos fanáticos de Atari, y creemos que ésta es una revista necesaria, al igual que creemos necesaria nuestra BBS (lee la sección de comunicaciones, te interesará) y, por supuesto, el Club. Sabemos que si alguna editorial, con aspiraciones de negocio, lanzara otra revista para Atari, rápidamente nos desbancaria de la aventura editorial... y eso estaría bien, podeis creer que nos alegraria que alguien pudiera sacar a la calle un producto de mayor calidad que el nuestro. Por desgracia eso no es previsible por el momento, ni siquiera fácil. Las razones de ello explican también el porqué de nuestras dificultades.

La mayoria de las publicaciones viven de la publicidad. No os quepa duda que es así, lo sé por mi trabajo. Las ventas globales de una revista apenas llegan para cubrir los costes generales de distribución, salvo casos excepcionales de grandes publicaciones con alto porcentaje de ventas. En nuestro caso, además, los gastos de distribución son especialmente irregulares, por cuanto no contamos con una red de distribución definitiva y hemos de promocionar nosotros mismos la revista entre los usuarios. Creíamos que el circuito distribuidor–usuario funcionaría mejor...

Así pues, nos encontramos con una dependencia muy alta de los ingresos por publicidad. Y aquí comienzan los problemas. La red de distribuidores en España es muy pequeña, los pocos que hay no disponen de grandes recursos para publicidad y deben dosificar esfuerzos. A todos ellos en general hemos de reconocer nuestro agradecimiento por su buena voluntad hacia nosotros. A todos, salvo a dos casos claros de la "picaresca española": Volksinformatic, de Madrid, que nos dejó colgado el pago de 100 revistas y su anuncio de 1 pag. del número 1. Y, el caso más grave, EDS (Europea de Servicios = Gerd Bachert) de Valencia, que no sólo no nos ha pagado sus anuncios del núm. 2, sino que ha timado a varias personas (y está claro que habrán más casos que los que nosotros hemos podido saber), cobrando por adelantado programas que nunca han llegado, o han llegado al cabo de muchos meses, incompletos o con evidentes muestras de estar pirateados.

Esperemos que la "selección natural" actue esta vez apartando del medio a los "espabilados" y dejando el terreno libre a todos aquellos que pretenden (como nosotros) realizar un servicio honesto a la comunidad de atarianos de este país.

Alberto Sánchez

Por qué un Club de Usuarios? (y III)

Esta vez la voz que os va a largar el "discursito" sobre la necesidad de asociarse al club y tal es la de Juan Carlos Antunez, el nuevo responsable de Metalsoft, nuestra querida (y unica?) libreria de dominio público que tantas veces nos ha sacado de algun apurillo. Así pues, recibamosle con el respeto merecido y "escuchemos" sus sabias palabras. Amen.

Es algo inerente en el ser humano el asociarse, para realizar alguna tarea o compartir aficiones o ideas afines. Esta es precisamente la filosofia de nuestro club, compartir todo lo que rodea al mundo ATARI.

Como es normal, siempre tiene que haber alguien que tome la iniciativa, recabe la informacion y la comparta con los demas asociados que así se benefician del Club.

Es evidente que la estructura interna de los usuarios de ATARI, al igual que la de la maquina, es diferente a la del resto de usuarios de otras plataformas y a eso apelamos para que nos deis vuestro apoyo. Es más que posible que los usuarios aislados tengan problemas para conseguir, tanto software como hardware y esa es una de las ventajas de estar asociados a nuestro club, ya que a traves nuestro podeis conseguir, casi todo lo que necesiteis para ampliar vuestros equipos y vuestra libreria de programas tanto comerciales como de dominio publico.

Las espectativas que teniamos, en lo que se refiere tanto al numero de asociados como al de colaboradores se van cumpliendo, pero esperamos que los mismos socios animen a otros a unirse al club. Algunos ya han tomado la iniciativa, y eso nos anima a continuar y a crecer, que es lo que necesitamos para que nos hagan caso cuando nos ponemos en contacto con el extrangero, que por desgracia es donde hay que buscar mucho de lo que necesitamos.

Espero que estas lineas os acaben de convencer y recibamos vuestro apoyo y si no lo ha hecho espero que continueis usando vuestro ATARI y no lo arrinconeis por falta de informacion en algun campo, pues muchos de los usuarios, desconocen el rendimiento que le pueden sacar a las maquinas con el logotipo del monte fuji.

Juan Carlos Antunez

ULTIMAS NOTICIAS

Unos cuantos flashes informativos para tomarle el pulso al mundillo atariano...

El rugido del Jaguar

A pesar de la sensación que puede tener alguien que lleve un año oyendo hablar de la Jaguar sin haber llegado a verla en los escaparates, en esta redacción estamos seguros que la dichosa maquinita nos va a dar mucha vida. En que nos apoyamos? Ahí van unos cuantos datos:

Las ventas en EEUU han pasado de las 100.000 unidades, lo cual refuerza el interes que ya tenian los desarrolladores en producir títulos o adaptar algunos existentes. Además es difícil que la competencia (Sega y Nintendo) saquen al mercado sus tan cacareadas máquinas de 64 bits antes del verano de 1995, lo cual deja a la Jaguar en una posición de mercado privilegiada.

En Europa, por su parte, la venta ha comenzado por Inglaterra (pensad que para las multinacionales Europa es un solo país, como lo es EEUU–Canadá), pero es de esperar que llegue muy pronto a nuestro país. Aún sin una distribución "oficial" en España (la vende algún importador como Megaplàstic o la cadena Virgin) las revistas del sector no dejan de mencionarla con gran espectativa e incluso se ha podido ver algun juego en un programa especializado de la TV autonómica...

Y, como no, el argumento empresarial (que suele ser el que manda): El 25% de las acciones de Atari Corp. es de Time Warner, la multinacional que tiene las mayores cotas de mercado en el mundo audiovisual. Se sabe, por ejemplo, que esta compañia esta cableando las grandes ciudades españolas (es curioso que siempre las grandes adjudicaciones de los gobiernos acaban cayendo en compañias multinacionales que ya tenian el trabajo adelantado... por que será?) y que el futuro audiovisual pasa por la interconexion de televisión por cable, videoteléfono, TV interactiva, videojuegos multijugador por cable, etc.

Y que máquina creeis que promoverá la compañia más poderosa del sector para entrelazar el increible potencial multimedia que se avecina? No será pues extraño dentro de poco ver en un gran número de hogares una maquinita con el logotipo del monte Fuji...

Otro clónico aleman

Esta a punto de salir a la venta en Alemania un nuevo clónico atari llamado "Eagle" (águila) de la compañia GESoft. De entrada el Eagle se trata de un TT de alto nivel: incorpora un 68030 como CPU y trabaja a 32 Mhz la placa madre al completo, no sólo la CPU como en el TT, lo cual significa, por ejemplo, que el acceso a la memoria ST es aproximadamente igual de rápido que la memoria TT en el TT. Posee todos los puertos de salida en la placa madre y la memoria y la targeta gráfica son targetas, lo cual permitirá incorporar targetas gráficas baratas y ampliaciones de memoria con SIMMs. Pero el punto fuerte de este nuevo clónico es su capacidad de expansión, ya que el procesador va montado en targeta, se podrá incorporar un 68040 como en el Medusa o incluso un 68060...

Y en el próximo número, más.



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Música

MUSICA STANDARD MIDI FILE

¿No tenemos n.p.i. de crear algo de música a través de midi? pues bien, para no iniciados daremos algunos consejos que quizás puedan servir de ayuda.

Por Alex M.C.

Empezaremos por tener como requisitos un 1040 ste (es el que yo tengo) y un módulo de sonido ya sea Roland, Kaway Korg, etc... Basta con que sea un módulo accesible a midi y que traiga canales midi diferentes.

Si tuviésemos por casualidad un programa llamado "BAND IN A BOX" podremos acceder a crear un sin fin de diferentes bases rítmicas o simplemente copiar de las canciones propias del programa.

"BAND IN A BOX" es un programa de manejo muy simple y fácil comprensión en el cual podrás introducir todos los acordes con sus respectivas inversiones en una simbología standard cifrada (C, Dm7, FM7, G7sus).

File Edit Style1 Style2 Midi Drums Song

Girl From Ipanema

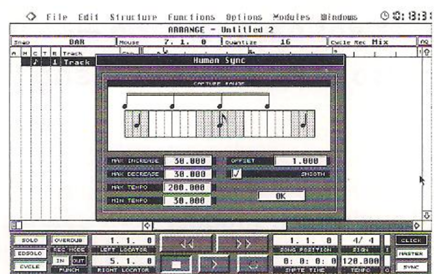
Bossa Nova Key F Tempo 160 (5-44)*1

1a F6	2 F#9	3 F6	4 F#9
5a F6	6	7 G9	8
9 Gm7	10 C7	11 FMAJ7	12 Gb7
13a F6	14	15 G[illegible]3	16
17 Gm7	18 C7	19 FMAJ7	20
21b F#MAJ7	22	23 B7	24
25 F#m9	26	27 D9	28
29 Gm7	30	31 Eb9	32
33 Am7	34 D7	35 Gm7	36 C7
37a F6	38	39 G7	40
41 Gm7	42 C7	43 FMAJ7	44 Gb9
45a	46	47	48
49 FMAJ7	50 Gb7	51 FMAJ7	52 Gb9
53 FMAJ7	54 Gb7	55 FMAJ7	56
57	58	59	60
61	62	63	64

PG music

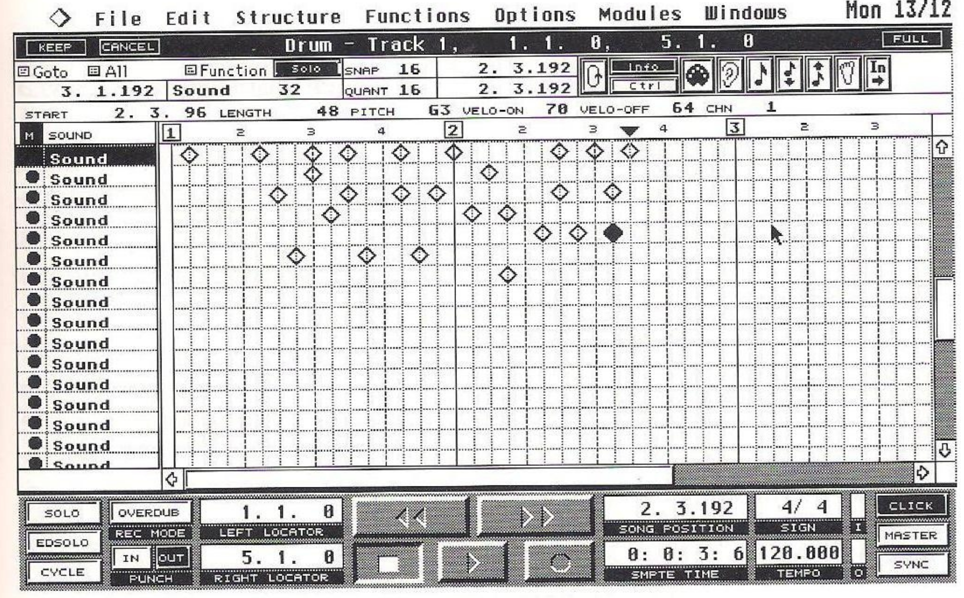
Band in a Box 1 PAGE

Podrás ajustar las octavas de instrumentos, así como el tiempo de compás y, lo más importante, los 24 estilos a elegir dentro de JAZZ, SWING, BOSSA, ETHNIC, BLUES, SHUTTLE, WALTZ, POP, SHUTTLE ROCK, LIGHT ROCK, MEDIUM ROCK, HEAVY ROCK, FUNKY, etc... Pues bien, una vez introducidos los acordes "BAND IN A BOX" te genera automáticamente arreglos completos para piano,



bajo, batería y la versión nueva guitarra y cuerdas. Todo ello podrá salvar en midi file con lo cual la canción o versión creada la podemos introducir en nuestro maravilloso CUBASE.

Introduciéndolo en este último podremos acceder a todas las prestaciones de nuestras ventanas empezando por el "list edit" para poder cambiar números de programa de las pistas grabadas y acceder a sonidos deseados así como a funciones de Poli Press, Note, Control Change, Altatouch, Pitch band, Six ex, Specil. Podemos acceder a la ventana de "Score" y ver si estamos conforme con lo grabado y si no retocamos nota por nota así como poder acentuar notas, dar más volumen a éstas, en fin, humanizarlo lo más posible.



Otra de las funciones interesantes es la ventana "Key edit", o sea la de editar velocidad, cambios de programa, Pitch band, etc... Pero a diferencia de otras ventanas lo haremos gráficamente utilizando las herramientas comunes de lápiz, flecha, etc.

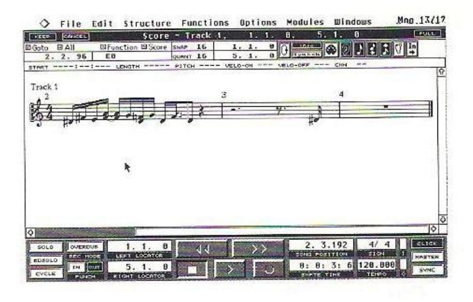
Si no estuviésemos conforme con la batería, o bien podemos crearla o retocarla en la pantalla de "Drum edit"; puesto que en "BAND IN A BOX" las baterías a mi juicio son macro simples.

Pero si no tuvieramos claro "esto de las baquetas" podremos recurrir a programas como Ad beat, el cual nos dará patrones de baterías en diferentes estilos muy profesionales y podrá transferirlos a CUBASE; en éste los enlazaremos y aderezaremos a nuestro gusto.

De ahí la importancia "standard midi file" puesto que con diferentes programas podemos salvar pistas, tracks, canciones, patrones, y llevarlos a nuestro programa preferido, y lo más importante, con diferentes plataformas de trabajo. Ahí si que la música de momento arrasa con todo puesto que si uno trabaja en PC, Mac o Atari el "standard midi file" es compatible con todos ellos.

Por último podríamos sincronizar nuestro Atari con una caja de ritmos o bien con un multipistas a traves del menú "options" de manera que podremos grabar nuestra guitarra, voz, saxo, etc... a tiempo real al mismo tiempo que Cubase genera lo grabado.

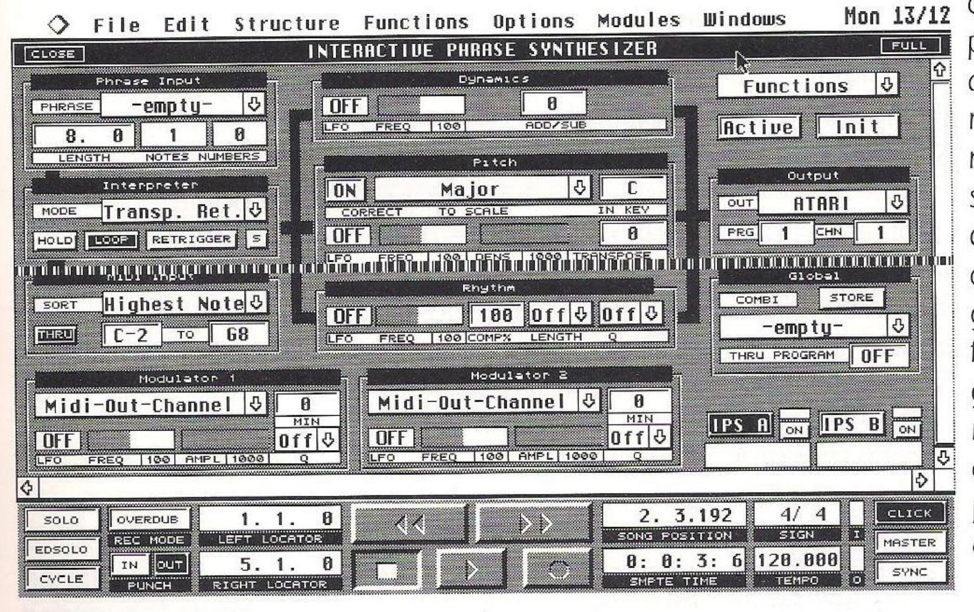
En el caso que no quisiéramos nada de lo último siempre



podremos jugar con algo muy interesante llamado IPS. En este Interactive Phrase Synthetiser trabajaremos a tiempo real, y es como jugar con un sintetizador pudiendo hacer combinaciones de sonidos y ritmos en diferentes canales midi, arpegiando notas en diferentes escalas con sólo pulsar una tecla de tu controlador midi. Es realmente divertido, sobre todo para colgarse con música del tipo Pinkfloydniana. Todo ello podrás grabarlo en Cubase y trabajarlo respecto a lo anterior secuenciado.

¡Espero haber podido ayudaros en algo!

Alex M.C.



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Programacion

GFA BASIC

Bueno, bueno, bueno, creo que estáis preparados para otra lección de GFA. Esta vez ya empezaremos ha hacer algún programa y a partir de ahora iremos dando instrucciones nuevas.

Primero empecemos por hacer que el ordenador nos muestre unas frases en pantalla. Para ello utilizaremos la instrucción Print y seguidamente el texto entre comillas.

Ejemplo:

```
PRINT "Ya hago programas en"
        PRINT "GFA Basic"
```

Realmente parece una tontería de instrucción muy sencilla, pero se puede complicar añadiendo otro tipo de caracteres y símbolos, ahora veréis.

```
PRINT  CHR$(27)+"Y"+CHR$(6+32)+CHR$(8+32);"Ya";
PRINT CHR$(27)+"p";"programo ";
PRINT CHR$(27)+"b"+CHR$(4);"en ";
PRINT CHR$(27)+"b"+CHR$(7);"GFA Basic";
```

Esto lo que hace es empezar a escribir el texto en la coordenada 8,6, ir sumando cadenas de caracteres y códigos hasta el final. En un PRINT hay dos formas de sumar cadenas de caracteres una con el símbolo "+" y otra con el símbolo ";". Como en todo, hay normas, bien por sintaxis o por dar claridad en la lectura del programa. El punto y coma lo utilizaremos para que no haga el retorno de carro, lo que quiere decir es que cuando acabe de ejecutar esa instrucción no salte a la línea siguiente así como para que ponga una cadena a continuación de otra aun estando subdividida en distintas partes incluso en distintas líneas. El símbolo + se puede utilizar además de para juntar distintas cadenas, para poder discernir subgrupos de instrucciones, ahora os lo explicaré. La instrucción CHR$(), bueno, vayamos más atrás, m mmm, sabéis que existe una llamada tabla de caracteres ASCII. Por si no lo sabíais os lo explicaré.

La tabla de caracteres ASCII es la tabla en la que se hayan ordenados todos los símbolos de nuestro teclado. Hay 256 símbolos, evidentemente no le faltan teclas a tu teclado, en el teclado tienes las más necesarias. Como hemos dicho, esta tabla está ordenada por lo que cada letra tiene un número. Lo enfocaremos de otro modo, hay una tabla de 256 números y a cada número le corresponde un gráfico, sí, un dibujito, realmente al ordenador le importa muy poco lo que veas en ese dibujito, podemos hacer que en el carácter número 65 en vez de una A que te salga un cerdo con alas o por ejemplo ahora puedo cambiar mi tabla de caracteres a símbolos japoneses, pero sería un desmadre, el ordenador lo único que hace es traducir los números que el tiene a símbolos que nosotros podamos entender. Pondré un par de ejemplos más, ¿Quién dice que el Espacio no es un carácter? ¿O el Return? Si que lo son, que no salga ningún símbolo gráfico no quiere decir nada. Los caracteres que no caben en el teclado también se pueden utilizar. La forma es utilizando la instrucción CHR$. Si tienes ante ti la tabla ASCII y necesitas uno de sus caracteres por ejemplo el 230, pero no te sale en el teclado, puede acceder a el poniendo CHR$(230). El símbolo de $ que lleva esta instrucción no está para hacer bonito, como las variables $ quiere decir que sólo devuelve caracteres.

Lo tenéis claro todo esto ¿No ? Bien, bien, pues sigamos. Habéis oído hablar alguna vez de la Tabla VT 52. No? !Buenooo!! La teneis en el anexo de manual de GFA.

Tabla VT52

Las rutinas del VT 52 emulator se pueden llamar evidenciando el string de la siguiente tabla 8 caracteres de PRINT: CHR$(27)+"A": Cursor para arriba (se detiene en el borde superior) CHR$(27)+"B": Cursor para abajo (se detiene en el borde inferior) CHR$(27)+"C": Cursor derecha

(se detiene en el borde derecho). CHR$(27)+"D": Cursor izquierda (se detiene en el borde izquierdo) CHR$(27)+"E": Borrar pantalla (CLS). CHR$(27)+"H": Cursor al extremo izquierdo superior (LOCATE 1,1) CHR$(27)+"I": Cursor para arriba (scroll en el borde superior). CHR$(27)+"J": Borra le pantalla a partir de la posición del cursor. CHR$(27)+"K": Borra línea a partir de la posición del cursor. CHR$(27)+"L": Inserta línea en blanco en la posición del cursor. CHH$(27)+"M": Borra línea en la posición del cursor (el resto es arrastrado para arriba). CHR$(27)+"I"+CHR$(s+32)+CHR$(r+32): Equivale a LOCATE r,s. CHR$(27)+"b"+CHR$(f): Elige f como color de escritura. CHR$(27)+"d": Borra pantalla hasta la posición del cursor CHR$(27)+"e": Conectar cursor. CHR$(27)+"f": Desconectar cursor. CHR$(27)+"j": Almacenar la posición del cursor. CHR$(27)+"k": Fijar cursor en la posición almacenada de CHR$(27)+"j". CHR$(27)+"l": Borrar línea en que se encuentre el cursor. CHR$(27)+"o": Borrar línea hasta la posición del cursor. CHR$(27)+"p": Conectar letra Invertida. CHR$(27)+"q": Desconectar letra invertida. CHR$(27)+"v": Conectar el pasaje automático de líneas. CHR$(27)+"w": Desconectar el pasaje automático de línea. Ahora ya podéis empezar a experimentar con esto y ya nos contaréis.

Esto está muy bien para sacar información por pantalla pero ¿que debemos hacer para introducir datos desde teclado?. La respuesta: (INKEY$, INPUT, LINE INPUT, FORM INPUT, FORM INPUT AS)

Pero, ¿cómo explicaros el funcionamiento de estas instrucciones de un modo que os queden claras para el resto de vuestra vida?. Barajamos varias posibilidades y optamos por esta: Que os estrujáis un poco el cerebro dándoos un programa para que os lo miréis e intentéis comprender. Pero no os asustéis, que cuando dentro de dos meses todavía no halláis podido descifrarlo, allí estaremos nosotros para quitar la venda a vuestros ojos.

va$=" " a$="hola" entrada ("introduce datos: ",a$,10,10,5,–1,–1) PRINT va2$ 'entrada (cabecera$, variable$, n_caracteres, x, y, caracteres!, numeros!) ' entrada (cabecera$, datos$, caracteres%, 5, 5, 0, –1) ' INPUT PROCEDURE entrada (cab$, va$, car|, lx|, ly|, caracteres!, numeros!) va$= va$+SPACE$ (car| –LEN(va$)) va2$=va$ cursorx|=1 LOCATE lx|, ly| PRINT cab$ lx|= lx| +LEN(cab$) LOCATE lx|, ly| PRINT CHR$(27) +"p"; LEFT$(va$,1); CHR$(27)+"q"; RIGHT$ (va$, LEN(va$) –1) bucle_entra: lc$= MID$ (va$, cursorx|, 1) REPEAT a$= INKEY$ cursor (cursorx| +lx| –1, ly|, lc$) UNTIL a$‹›"" a|= ASC(a$) IF a|=13 GOTO fin_entra ENDIF IF a$= CHR$(0) +CHR$(82) !INSERT insert!= NOT insert! LOCATE 1,10 PRINT insert!;" " GOTO bucle_entra ENDIF IF a$= CHR$(0) +CHR$(77) !cursor DERECHA IF cursorx| ‹car| INC cursorx| lc$= MID$ (va$, cursorx|, 1) LOCATE lx|, ly| PRINT LEFT$ (va$, cursorx|–1) ;lc$; RIGHT$ (va$, LEN (va$) –cursorx|) ENDIF GOTO bucle_entra ENDIF IF a$= CHR$(8) !Backspace IF cursorx| ›1 DEC cursorx| va$= LEFT$ (va$, cursorx|– 1)+ RIGHT$ (va$, car| –cursorx|) +" " LOCATE lx|, ly| PRINT va$ ENDIF GOTO bucle_entra ENDIF IF a$= CHR$ (127) !Delete IF cursorx|= car| MID$ (va$, cursorx|, 1) =" " ELSE va$= LEFT$ (va$, cursorx| –1) +RIGHT$ (va$, car| –cursorx|) +" " ENDIF LOCATE lx|, ly| PRINT va$ GOTO bucle_entra ENDIF IF a$ =CHR$(27) !Escape cursorx| =1 va$ =va2$ LOCATE lx|, ly| PRINT va$ GOTO bucle_entra ENDIF IF a$ =CHR$(0) +CHR$(75) !cursor IZQUIERDA 0 77 derecha 0 72 ARRIBA 0 80 ABAJO IF cursorx| ›1 DEC cursorx| lc$= MID$ (va$, cursorx|, 1) LOCATE lx|, ly| PRINT LEFT$ (va$, cursorx| –1); lc$; RIGHT$ (va$, LEN (va$) –cursorx|) ENDIF GOTO bucle_entra ENDIF 'insertar IF (caracteres! AND (a|›64 AND a|‹91 OR a|›96 AND a|‹123 OR a|=32 OR a|=46 OR a|=47 OR a|=37 OR a|=60 OR a|=62)) OR (numeros! AND (a|›47 AND a|‹58)) IF insert! AND cursorx| ‹car| va$= LEFT$ (va$, cursorx| –1) +CHR$(a|) +MID$ (va$, cursorx|, car| –curs orx|) INC cursorx| LOCATE lx|, ly| PRINT va$ ELSE MID$ (va$, cursorx|, 1) =CHR$(a|) IF cursorx| ‹car| INC cursorx| ENDIF LOCATE lx|, ly| PRINT va$ ENDIF ENDIF GOTO bucle_entra fin_entra: va2$ =va$ RETURN PROCEDURE cursor (cx|, cy|, ccar$) INC ca% IF ca%›50 ca%=0 car! =NOT car! ENDIF LOCATE cx|, cy| IF car! PRINT CHR$(27) +"p"; ccar$; CHR$(27) +"q" ELSE PRINT ccar$ ENDIF RETURN

Hay instrucciones en el programa que no hemos dado, pero no os asustéis, en el próximo número explicaremos el programa con lupa y estamos seguros de que habiéndolo estudiado, os será mucho mas fácil su comprensión.

Pedro y Lázaro Redondo

PD Mania

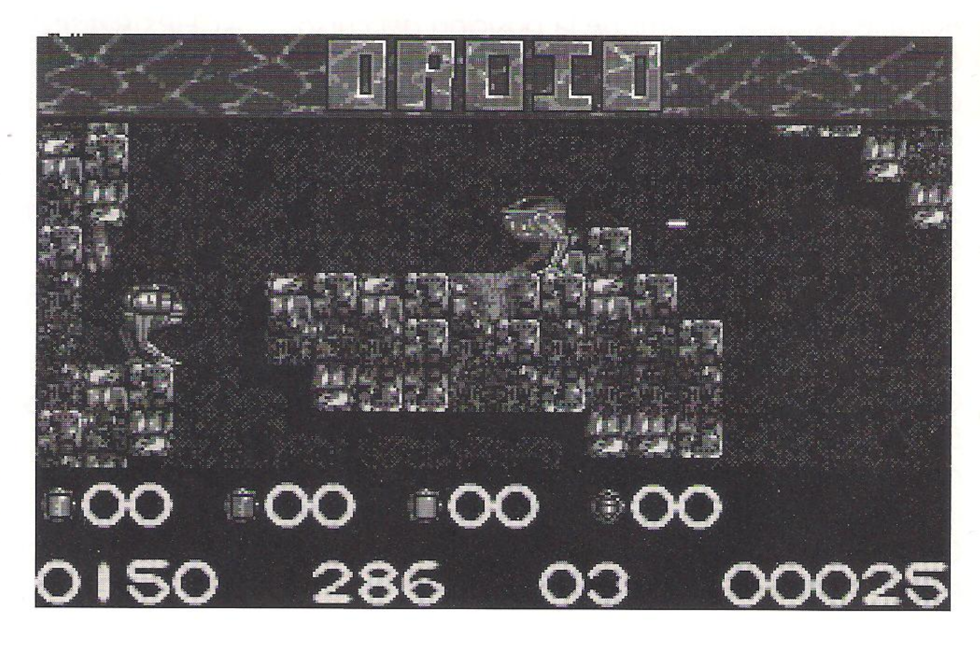
Continuamos repasando algunas de las las novedades dominio público y Shareware, esta vez centrados en el mundo de los juegos

Asteroid

El tipico juego de asteroides tan famoso en las maquinas recreativas, ha sido programado esta vez en color y para 5 idiomas: ingles, frances, aleman, italiano y español.

Es para 1 o 2 jugadores, se puede redefinir el teclado y ademas tambien se puede jugar con joystick, tanto 1 o 2 jugadores aunque resulta mas dificil utilizar el joystick, pero hay esta la opcion para el que quiera. Tambien se pueden grabar los puntos y eliminar el sonido.

Este juego ha sido desarrollado por "desarrollos siniestros", los derechos de matriculacion son de 1000 pts. (2.000 con el ensamblador)





Galaxian

Este es otro juego tipico de las maquinas recreativas, al igual que el de asteroid, ha sido programado por desarrollos siniestros y tambien en los 5 idiomas.

Pueden jugar 1 o 2 jugadores, redefinir el teclado, se puede jugar uno con el joystick y otro con el teclado o los dos con joystick, se puede cambiar el nivel de dificultad, aumentar las vidas hasta 9, cambiar el tamaño de la pantalla, activar o desactivar el reloj de la cpu, eliminar el sonido, y las opciones que mas nos gusten las podemos grabar. Se pueden grabar las puntuaciones y tiene una opción cómoda, que es ir al desktop. Otro elemento a su favor es la posibilidad de ver una demostracion de juego. Debemos señalar por contra que la opción de usar toda la pantalla no funciona bien.

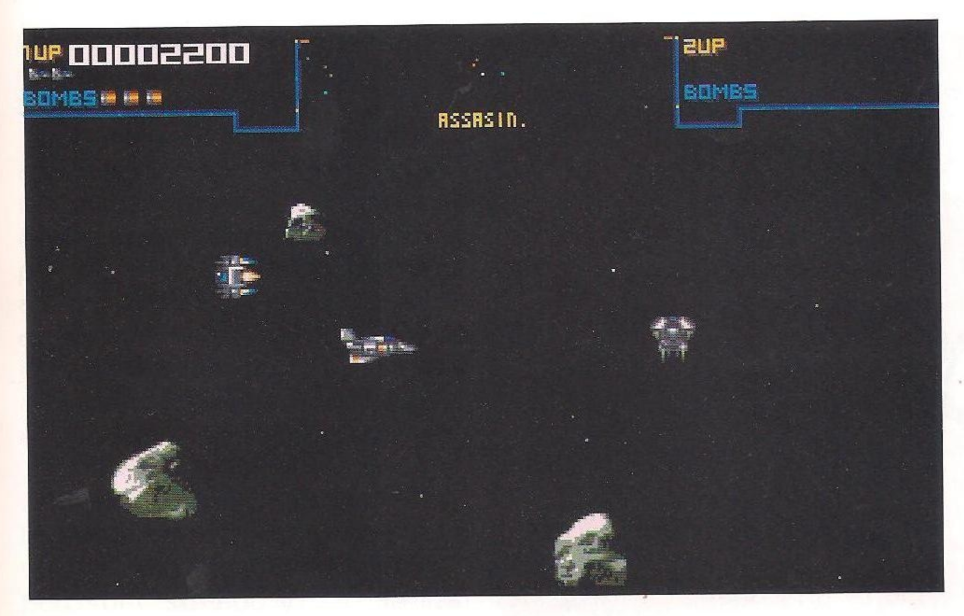
Desarrollos siniestros quieren desarrollar productos de interes paraa la gente que tiene ordenador Atari, se pueden mandar ideas y quizas sea posible desarrollar el software.

DESARROLLOS SINIESTROS

16 (1 F3) DOWNFIELD PLACE

EDINBURGH EHII 2EL

SCOTLAND



Cybernetix

Es un juego espectacular de naves bastante dificil y frenético por el ritmo de juego, te mueves a izquierda y derecha con una nave pequeña y rápida. El campo de batallas se divide en diferentes sectores muy cortos, tienes que disparar casi sin parar, entraras en zonas de combate donde te atacaran muchas naves, tambien tienes que tener mucho cuidado con las rocas, sobre todo con las pequeñas que vienen lanzadas. Muy logrados los gráficos sobre todo las rocas.

Droid

En este juego manejas un robot, los movimientos son bastante rápidos y esto hace que sea un poco dificil hacerse con el manejo al principio. Para poder disparar hay que ir recojiendo unas figuras que sueltan las armas y robots que nos atacan. Hay cuatro figuras diferentes y cada cual tiene su peculiaridad, cuantas más se cojan más armamento diferente tendras, y se necesita porque se va complicando cada vez más el juego. Para poder saltar más alto tendras que agacharte primero. Hay que tener cuidado porque dispones de solo tres robots y cada vez que nos eliminan perdemos todas las armas que fuimos recogiendo, menos la primera. Es un juego distraido con buenos gráficos y animación de los robots. El juego ha sido desarrollado por MP LORD

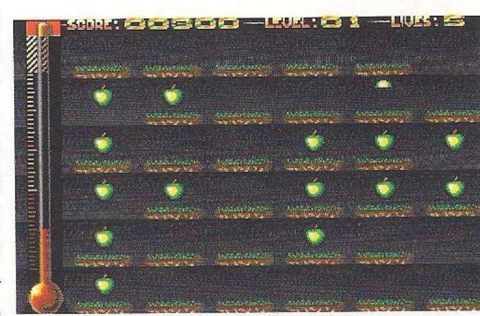
Starball

Es un juego de la maquina del millón, con buenos gráficos y efectos de sonido. Dispones de tres niveles de juego, cada uno plenamente jugable como cualquier pinball. El objetivo: acumular el máximo de puntos. Y ojo! hay varios "pasadizos" a nuevas pantallas, que te aparecerán cuando hayas golpeado determinadas "dianas".

Muy adictivo si te gustan los pinballs, es de destacar su ambientación espacial... Hasta la bola es un asteroide!

Boing.

Este es un juego de habilidad que se trata de ir recojiendo todas las frutas que hay. Es una bola que bota todo el rato y tenemos que manejarla de izquierda a derecha. Se maneja con el joystick, dispones de 5 vidas, el termometro te indica el tiempo que tienes. El juego se va complicando con obstáculos, tenemos que ir muy rápido y estudiar la jugada.

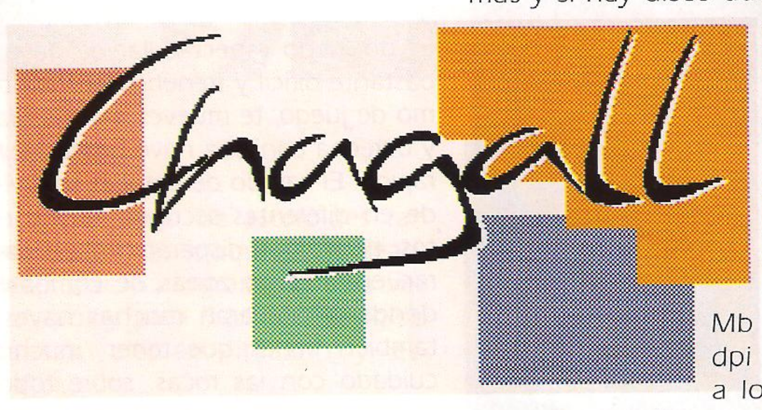


Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Falcon 030



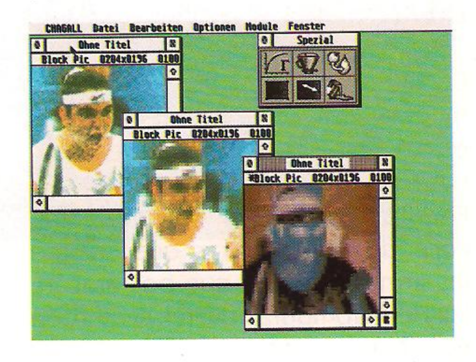
La herramienta

Sí, la herramienta que buscará todo aquel que esté hasta las narices de tanto color a bombo y platillo que ofrecen otros sistemas con procesadores reciclados de hace 40 años, y por un precio tan razonable como son las 27.000 puas que cuesta la versión "Limited".

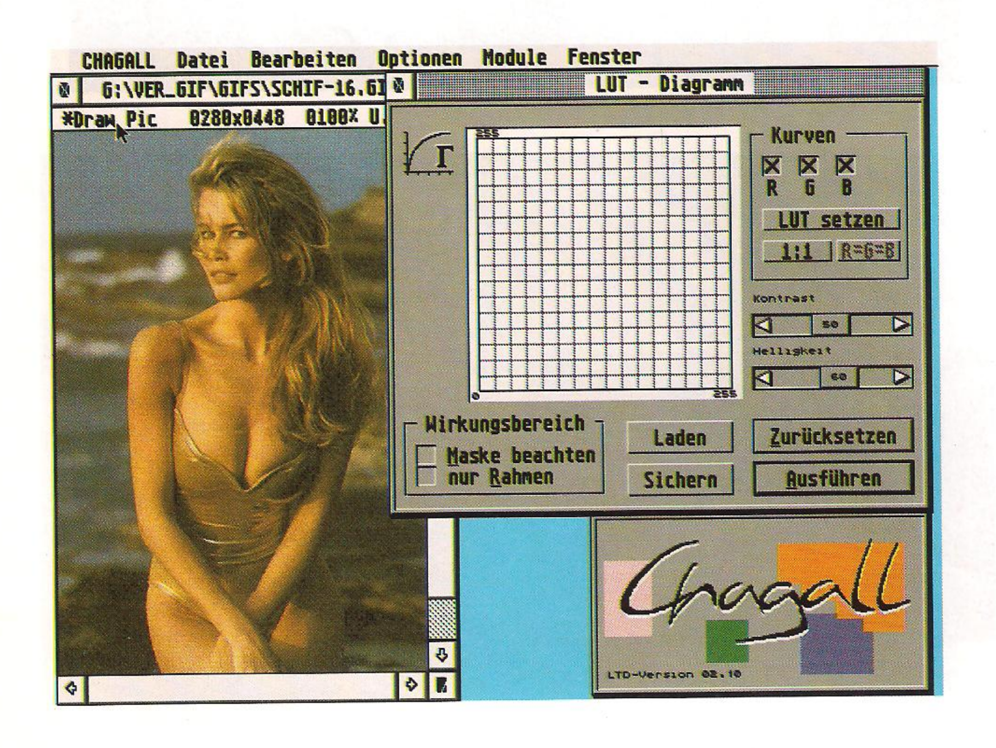
Chagall trabaja con cualquier Atari ST/STE/TT o Falcon con un minimo de 2 Megas, para sacar el maximo rendimiento 4 Mb o más y si hay disco duro mejor ya que si un DIN A4 en monocromo a 100 dpi ocupa 0.12 Mb lo mismo en color necesita 2.9 Mb y a 400 dpi se dispara a los 46.4 Mb. Soporta una buena cantidad de Scanners de color, p.e. el Epson GT 6500, el Matador 4096, el Mustec 6000, el Colorburst,... y a la hora de imprimir incorpora los drivers de 9 impresoras, tanto de agujas como de inyección y laser, acepta GDOS y Speedo GDOS. Otro periferico de acceso a información grafica seria usar el Kodak's PhotoCD.

El Chagall corre bajo GEM así pues puede correr junto con algunos accesorios, tambien soporta el MultiTOS, el NVDI en TT y Falcon, y el WINX (Shareware) con el que podemos tener hasta 40 ventanas abiertas. Si lo tuyo es el DTP imaginate un Falcon a 32 Mhz ampliado a 32 Mb con el Calamus SL, por ejemplo, y el Chagall corriendo a la vez, escaneando fotos a color, montando paginas, etc. bueno que te voy a contar, no?.

Bueno, pasemos a destripar un poquito el programa 'Limited' y añadiremos comentarios sobre la versión C2.0 que es igual pero con mas opciones y algunas rutinas un poco más depuradas. Se puede decir que se trata de un programa de retoque fotográfico, facil de usar y potente, muy potente. Acepta cualquier resolución grafica de un modo independiente de la resolución con la que estemos trabajando, por ejemplo puedes tener un ST con monitor monocromo y estar manipulando imágenes en 24 bits a todo color, puedes tener paleta en B/N, 16, 256, 32.000 o 16.7 Millones de colores, así como definir la resolución de trabajo hasta 3.000 dpi. Acepta formatos TIF, GIF, IMG, PAC, PIC, PI3, PC3, ESM, pudiendo exportar en todos ellos (además estan los formatos IFF y PCX en preparación).



Soporta cualquier resolución en los ST, pero un pequeño fallo es que en el modo "baja resolución" se solapa el menú, el cual queda subsanado por el hecho de que todas las opciones estan disponibles desde el teclado. Otra cosa a destacar es el 'zoom' con el cual podemos ampliar hasta 32 veces cualquier zona



del dibujo, para acceder a el hay que usar las teclas numericas de la parte superior del teclado...

Hay cinco grupos de herramientas accesibles desde las teclas de función (F1–F5) por orden son plantillas, bloques, herramientas, especial y mascaras, dependiendo de la versión de chagall que usemos tendremos mas o menos opciones dentro de las mencionadas.

Saltemos las plantillas y vamos a lo llamativo del Chagall, en la opción Bloques podemos cortar, pegar, reescalar, leer y salvar (C2.0), manipular en cualquier dirección, tanto dentro de la ventana en la que estamos como pasarlo a una nueva.

Con las herramientas sobre la mesa tenemos 9 o 12 efectos pictóricos dependiendo de si tenemos la versión 'Ltd' o la 'C2.0', rotuladores, lapices, pinceles, tizas, brochas, esponjas,... pudiendo controlar a placer el color, la intensidad, el tamaño. Es muy curioso estar pintando a pincel y ver como "gasta" la pintura y tener que "mojar" de nuevo. A destacar que todas las herramientas son configurables en muchos factores.

La "Especial" nos ofrece más posibilidades de manipulado de la imagen dependiendo de la versión tenemos 5 o 7 filtros distintos y para todos los gustos, agudizar, efecto de niebla, mosaico, relieve, inversión, manchar, otras opciones son conversión de color a grises y monocromo, degradados, y manoseo en general de los colores, brillo, contraste, etc.

Máscaras.

Sin duda es de lo mejor de cara al retoque fotográfico de precisión, si lo normal en otros programas es usar máscaras de 1 bit el Chagall trabaja con 8 bits o sea con máscaras de 256 niveles de grises ofreciendo una herramienta muy poderosa a la hora de manipular áreas de la imagen. Como en el resto de menús se puede crear, destruir, modificar, leer y salvar (C2.0), lo que más nos interese.

Interesante es tambien la opción 'Modulos' permitira en el futuro incorporar nuevas opciones al programa de forma que ira creciendo dependiendo de nuestras necesidades, algunos de los modulos en preparación son: Vectorizador en color, calibrador de colores del scaner, nuevos efectos de filtros, etc.

La valoración general es que estamos ante un programa muy potente, (increible en un ST), a favor tiene la facilidad de uso y comprensión de los iconos lo cual casi te hace olvidar que el manual de instrucciones viene en alemán, con una gran capacidad de manipulación de la imagen (filtros, mascaras, etc.) y aunque resulta un poco lento en un ST, en TT y FALCON demuestra de lo que es capaz. La relación calidad–precio es muy buena en la versión 'Limited' y algo menos en la versión C2.0 ya que no hay tanta diferencia de uno a otro entre el número de opciones a escoger.

Juan Miguel

Encuentro Atariano

El pasado mes de junio se celebró en Barcelona el primer Encuentro Atariano organizado por Mobilectro con la colaboración de Atari Fan. En él se dieron cita algunos distribuidores, servicio técnico y, por supuesto, un grupo de "incombustibles" fanáticos usuarios.

El encuentro no pretendia ser una "feria atariana" al estilo de los "Atari Shows" ingleses o alemanes. Tampoco se trataba de una exposición de productos a un grupo abierto de usuarios con intención de venta. La idea era más bien realizar un encuentro entre distribuidores y servicio técnico, por un lado, y un grupo representativo de usuarios por el otro, para llevar a cabo un intercambio de ideas y experiencias.

Con ese objetivo se organizó una cena en un céntrico Bar–restaurante "La Casa Pairal", al que asistieron una veintena de personas. Allí se podia encontrar una pequeña muestra de la "fauna" atariana: gente dedicada a la autoedición, el retoque fotográfico, la música, la programación, las comunicaciones, el dibujo, usuarios de carácter general, algun "jugón"... Tan sólo se echó en falta una mayor presencia de distribuidores, aunque alguno de ellos no pudo asistir por la rapidez con que se organizó y estaba presente "en espíritu".

El comienzo del encuentro, cómo no, se realizó en torno a un Falcon.



En la sala que se habia habilitado para tan peculiares comensales, habia una mesa equipada con lo necesario para satisfacer las ansias de los asistentes por ver lo último en el mundo Atari. Un Falcon 030 con 16 Mb de Ram, una torre con un disco duro SCSI y un removible Syquest, un monitor SuperVGA y otro RGB, una pequeña mesa de mezclas, un amplificador y sendos bafles. Con ese equipo se pudo ver en acción muchos de los mejores programas de este año, como por ejemplo, el Cubase Audio, el Chagall, el Chroma Studio (la versión beta), el O–Fax, el Cálamus SL (a 256 colores), el Studio Foto, el O–Line 3, el Digitape, el Vox–Mail (contestador automático para Falcon), el Interface (editor de RSC aleman en color), etc. La lista fue larga, y la cena se hizo esperar hasta entrada la madrugada...

Durante la cena continuó la tertulia, en una esquina de la mesa se debatia el futuro de los ordenadores personales, mientras en otra se bromeaba entre plato y plato "presentando oficialmente" al usuario que tenia el Notator legal en España...

Llegada la hora de los postres se apagaron las luces y llegó un pastel con el símbolo de Atari escrito en chocolate, se brindó con champan y se hicieron pequeños discursos invitando a reforzar los lazos entre usuarios y distribuidores para asegurar el futuro de la pequeña comunidad atariana de nuestro país. El representante del servicio técnico en Madrid, por su parte, alabó la cohesión de los usuarios de Barcelona y resaltó la necesidad de reproducir el modelo en otras ciudades, y su disposición a colaborar para la realización de un futuro encuentro en su ciudad.

Despues de los discursos y brindis, continuaron las bromas y la tertulia hasta altas horas de la madrugada, dejando a todos un inmejorable sabor boca y un enorme deseo de repetir la experiencia a una mayor escala si es posible. Esperemos que sea pronto!

Alberto Sánchez

Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Comunicaciones



BBS/Fax +34-3-4423827 Horario 24 h al dia
Velocidad V21-V32bis, V42, V42bis, MNP2-5
NeST: 90:900/100.0@nest.ftn
AtariNet: pendiente de asignación
Internet: 100103.3572@compuserve.com

¿ Que es QuickBBS ST Barcelona ?

Es la nueva BBS que pone en marcha el club Atari fan y que estará en funcionamiento operativo hacia finales de año.

¿ Que novedades ofrece ?

– Ante todo, una nueva presentación, menús más elaborados, más áreas y mejor surtidas.

– Máxima velocidad (V21–V32bis, V42, V42bis, MNP2–5)

– Todos los protocolos de transmisión disponibles actualmente (XModem, XModem 1K, YModem, YModem G, WXModem, FModem, Cis B+, SEAlink, Zmodem y Jeckyll).

– Acceso a las principales redes de BBS's mundiales con temática ATARI (NeST, AtariNet, FidoNet). Programadores, desarrolladores, servicios técnicos, distribuidores y usuarios en general podrán encontrar el vehículo perfecto para encontrar cientos de respuestas, en todos los rincones del planeta, a sus preguntas y problemas.

– Servir como la mejor y más rápida vía de distribución para los programadores de PD y Shareware, tanto a nivel nacional como internacional.

– Ser la puerta de entrada más importante de programas PD, Freeware y Shareware producidos por los principales programadores extranjeros, con los cuales ya estamos logrando importantes acuerdos de distribución y traducción al castellano.

¿ Cuales son los requisitos de acceso ?

Para las áreas locales, no habrá requisito ninguno. Para lectura de mensajes y recepción de ficheros de las áreas no locales será necesario estar al corriente de la cuota del club (1.000 pts. bimensuales). Para el envio de correo y/o ficheros a través de las áreas no locales, será necesario participar de los costes telefónicos (en cantidad y modo aún sin determinar, pero que haremos saber al entrar la BBS en funcionamiento definitivamente)

¿ Cómo registrarse como usuario ?

Simplemente llamando al (93) 442 38 27 (modem, 24 h.) o al 441 34 79 (contestador) y dejando un mensaje a nombre de José Rodríguez o Alberto Sánchez.

Desk Fichero Ver Opciones

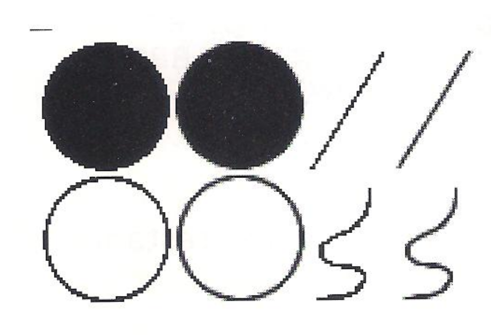
Desktop Info...

Accesorios

Graficos

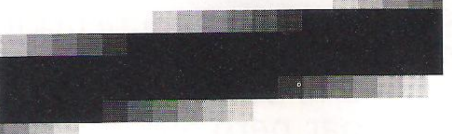
Dibujando con tu Atari

Continuamos con los comentarios de nuestro colaborador Francisco Vidal sobre el apasionante mundo de los gráficos. Con sus consejos y un poco de paciencia, cualquiera será capaz de hacer sus pinitos...



En este número vamos a ver algunas palabras relacionadas con los gráficos que muchas veces no se sabe lo que significan. Aqui hay unas cuantas:

Anti–alias: Cuando trabajamos con ordenadores de baja resolución como los ST, cuando vemos lineas diagonales da mucha sensación de brusquedad. Para suavizar esta sensación de brusquedad se usa el antialias. Las lineas diagonales se rompen en una serie de escalones que no nos convencen porque los pixels no son lo bastante pequeños. El problema se puede solucionar poniendo colores intermedios entre los dos colores que contrastan, así se consigue una sensación de transición entre las dos zonas de colores eliminando la brusquedad. También se usan en figuras como circunferencias y elipses. Un ejemplo de antialias es el de poner entre un objeto negro y un fondo blanco los 5 grises intermedios (en los ST). Normalmente no se usan en los jue-



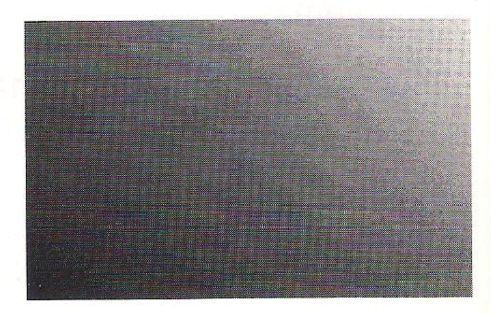
gos, al menos en las pantallas del juego en sí, porque significa un gran gasto de colores; en cambio si para las pantallas fijas, logotipos, etc.

Depht cueing: tecnica normalmente usada en graficos en 3D. Consiste en sombrear partes de un objeto para dar la apariencia de que se aleja o se acerca. Cuanto más se oscurezca el objeto más sensación dará de lejanía.

Dithering: es la técnica que se utiliza juntando dos colores para que dé el efecto de que hay un tercer color. Los colores no se mezclan realmente, pero el efecto que se produce es de que hay un color intermedio entre los dos originales.

Flat/Phong/Gouraud shading: son los tres algoritmos usados para sonmbrear objetos en 3D, dando resultados sofisticados y realistas.

Gradient o Shaded Fill: Relleno de objetos o fondos que consiste en una transición o degradación entre dos colores. Se suele utilizar en resoluciones de 256 o más colores.



Raytracing: Es una forma de colorear y sombrear objetos en 3D. Con esta técnica podemos dar, por ejemplo, la sensación de que a un objeto le da la luz, recibiendo algunas partes más claridad que otras; o de que un objeto pasa al lado de otro por la sombra que se ve reflejada en el que está detrás.

Francisco Vidal

Juegos en desarrollo

El 6 de junio de 1944 tiene lugar uno de los más grandiosos episodios bélicos acontecidos durante la II Guerra mundial: el desembarco de Normandía , quizás más conocido por el día "D" o "El día mas largo". Este es el tema escogido por los programadores, para el que parece va ser el primer juego de Falcon editado en España.

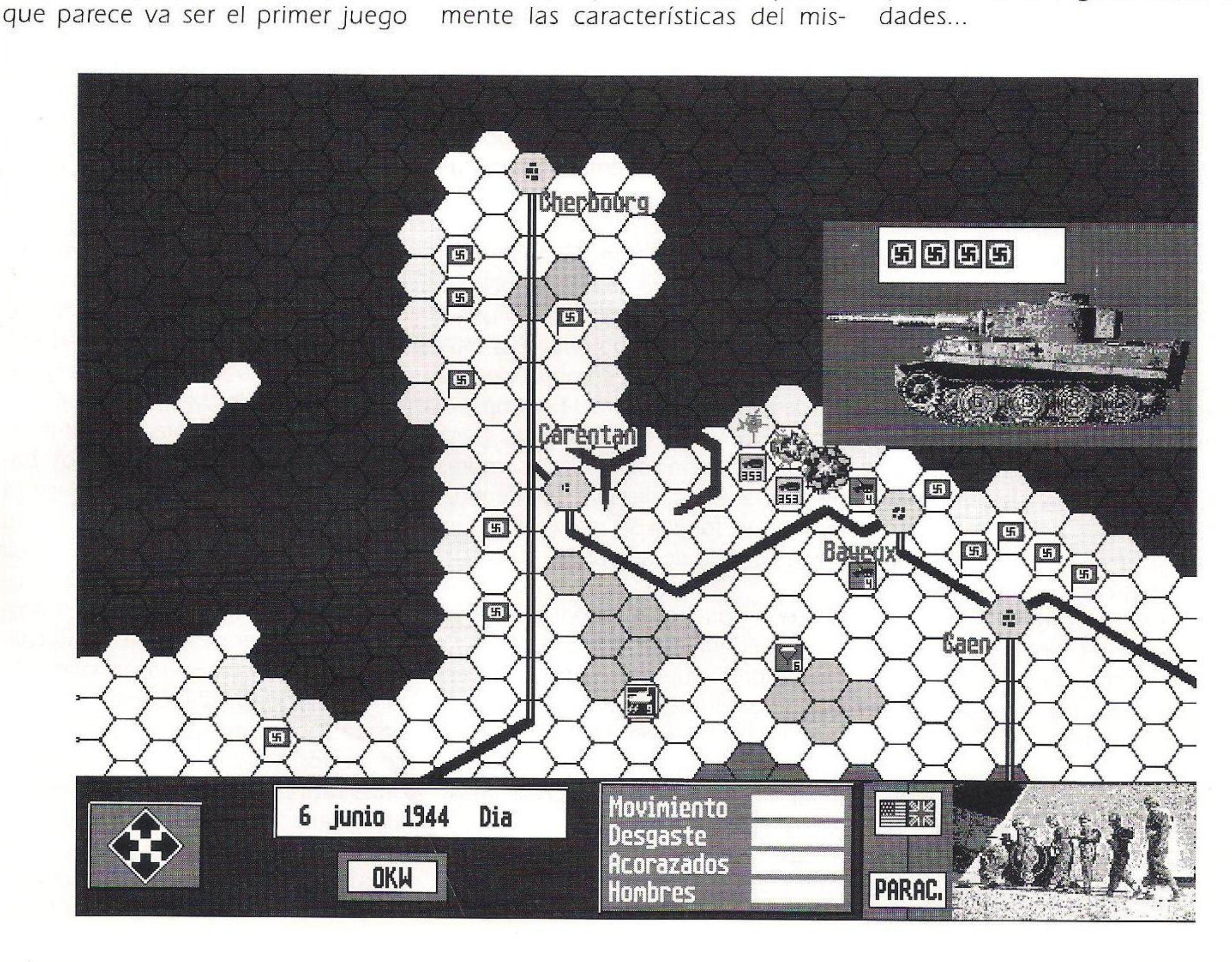
Para los poseedores de la nueva "Máquina" de Atari y simpatizantes de los juegos de estrategia una muy buena noticia: Mobilectro, que es la empresa que se ha decido a la creación y desarrollo de este Wargame, tiene la intención de sacar una colección de este tipo de interesantes programas, en un cercano y corto espacio de tiempo. Es de suponer que la comercialización del primero de ellos, decidirá con mucho peso sobre el resto.

Pero centrémonos sobre la primera entrega. Como ya he dicho antes se trata de un juego de estrategia sólo para Falcon, pero eso sí, por supuesto, aprovechando plenamente las características del mismo. O sea: alta resolución a todo color y sonido y efectos estereo.

Al margen de las prestaciones, es de destacar también el rigor histórico con que se ha diseñado. Las divisiones, ejercitos, planos, etc atesoran una fidelidad en la reproducción como se merece el más experto en este tipo de juegos.

En otro orden de cosas y a pesar del respeto que imponen todavía en nuestro país, los programas de estrategia, menciono lo intuitivo y facil de manejar. ¡Y digo manejar!. Otra cosa es que ya pretendas incluso ganar.

Resumiendo: si te seduce la idea de ponerte al mando del "Grupo de ejércitos B" emulando a Erwin Rommel o del VII Ejército del general Dollmann y demostrar realmente lo que vale un "peine"... este será sin duda el próximo juego que te vas a regalar estas Navidades...



Desk Fichero Ver Opciones

Desktop Info...

Accesorios

Comunicaciones

Elegir un módem

Hola a todos otra vez.

Tal como os prometimos en nuestro anterior número el presente artículo lo dedicaremos a uno de los periféricos que últimamente estan alcanzando mayor protagonismo dentro de la informática personal, el módem.

¿Qué es un módem?

Podríamos definirlo como un *dispositivo periférico* responsable de convertir las señales digitales (bits) que salen de nuestro ordenador en señales eléctricas capaces de viajar a través de la línea telefónica y viceversa, convertir las señales eléctricas provenientes de la línea telefónica en señales digitales para su posterior tratamiento por nuestro ordenador. Al primer proceso se le denomina modulación y al segundo, como ya debéis imaginar, se le denomina demodulación.

Todo esto nos conduce a un nuevo mundo donde la comunicación con otros ordenadores sin la necesidad de movernos de casa o nuestro trabajo nos llevará a experiencias antes jamás inimaginables.

Ante todo mucho cuidado con las facturas telefónicas ya que éstas pueden ser las reponsables de pesadillas sin igual.

Una vez que ya sabemos para que sirve el dichoso aparatito llega el momento de decidirse por la compra de uno. ¿Qué es lo que deberemos tener en cuenta a la hora de la elección?

Elegir un módem

Primero. Como usuarios de ordenadores Atari deberemos escoger un módem externo, los internos son casi exclusivos del mundo PC. Esto no supone ninguna desventaja ya que los módems externos vienen equipados con una serie de *led's* que nos mantendran informados en todo momento sobre el estado de nuestra conexión, característica de la que carecen las versiones internas.

Segundo. La velocidad mínima que debería soportar nuestro módem (siempre y cuando nuestro bolsillo nos lo permita) nunca deberá ser inferior a 2400bps (bits por segundo). Esto es debido a que las conexiones realizadas a una velocidad inferior a 2400bps podrán hacerse eternas, además del siempre omnipresente problema de la factura telefónica . Mayor velocidad menor tiempo de conexión, lo que siempre se traducirá en un menor coste.

Evidentemente si nuestra economía lo permite, cuanta mayor velocidad tenga nuestro aparatito mucho mejor. El desembolso inicial será mucho mayor por la compra de un módem de 9.600bps ó 14.400bps, o incluso por uno de 28800bps, pero la amortización de dicha compra, traducida en la siempre tan temida factura telefónica, se realizará en un breve periodo de tiempo.

Tercero. Todo buen módem que se precie deberá tener una serie de *led's* indicadores que nos ayudarán, en cualquier momento, a conocer el estado de la conexión. Entre los indicadores luminosos que cabrían considerar como esenciales encontramos los siguientes:

– MRMódem encendido o apagado (ON/OFF).

– TRCuando se encuentra encendido nos indicará que el aparato se encuentra preparado para enviar y/o recibir datos.

– SDEl led se encenderá mientras enviemos datos.

– RDEl led se encenderá mientras recibamos datos.

– CDEl módem utiliza una señal acústica, tono, para discernir cuando se ha establecido una conexión con otro aparato. Mientras este led se encuentre encendido nos indicará la correcta conexión con otro módem. En el caso de que se apague se traducirá en lá pérdida de la conexion.

– AAEl módem se halla habilitado para contestar automáticamente cualquier llamada entrante

Esto son los led's indispensables para poder controlar decentemente una conexión. Con esto no queremos decir que si nuestro módem carece de alguno de ellos debamos deshecharlo como opción factible, lo único que ocurrirá es que tendremos un control más pobre sobre la sesión.

Cuarto y último. Nuestro bolsillo es el gran condicionante a la hora de adquirir los periféricos para nuestro Atari. Si alguna vez habeis ojeado alguna revista o entrado en alguna tienda especializada en informática y habeis comparado precios entre las diversas gamas de módems os habreis preguntado más de una vez ¿a que viene tanta diferencia de precio entre un módem de la marca Pachuli y otro de marcas conocidas tales como Supra, Zyxel, US Robotics o Motorola? Pues sencillamente en la calidad del producto. En los modems de baja velocidad (2400bps) y bajas prestaciones, es decir aquellos sin corrección y compresión de datos y otras tantas cosas mas, la diferencia es mínima por no decir inexistente; ahora bien, en el momento de adquirir un módem de prestaciones

medias o altas la diferencia en calidad es abismal. ¿Por qué el módem Pachuli de 14400bps, fax y otras tantas cosas no llega a valer en la calle más de 30.000,– Ptas y otro de las mismas características pero de cualquier marca reconocida dentro del mundo de las comunicaciones vale casi el doble? La respuesta es sencillamente que mientras la marca Pachuli utiliza imitaciones o burdas copias en los componentes principales del aparato tales como el chip principal que se encarga de gestionar el módem o los algoritmos de compresion y corrección que no siempre funcionan correctamente, las marcas de prestigio utilizan componentes de primera calidad tales como chips Rockwell (uno de los más importantes y afamados fabricantes de chips para comunicaciones en el mundo) o utilizan licencias legales en la implementación de normas de compresión ó corrección de datos, envio y/o transmision de faxes, etc...

La calidad y la fiabilidad tienen un precio y como consejo particular si teneis que ahorrar durante dos o tres meses más para poder adquirir un módem de marca reconocida, hacedlo (siempre y cuando vuestro bolsillo os lo permita), merece la pena y a la larga os saldrá mucho más barato.

A continuación enumeraremos otras características que aunque no imprescindibles harán de nuestro modem un periférico mucho más potente, pero a la vez más caro de adquirir:

– *Corrección de errores.* Existen dos especificaciones muy comunes: la V42 (protocolo de corrección de errores de la CCITT) y la MNP niveles 2 a 4 (protocolo creado por Microcom). Estas especificaciones se encargan de verificar y corregir on–line los datos que enviamos y recibimos a través del módem logrando unas transmisiones libres de errores.

– *Compresión de datos.* También existen dos especificaciones muy comunes: V42bis (CCITT) y la MNP nivel 5 (Microcom). Podemos definir a estas especificaciones como verdaderos compactadores on–line en su estricto sentido. Su función es justamente la de compactar los datos que enviamos y descompactar los datos que recibimos. La especificación V42bis logra alcanzar ratios de compactación de hasta un 4:1, mientras que la MNP nivel 5 sólo consigue ratios de 2:1. Esto es debido a que la norma de la CCITT es mucho más moderna que su homóloga de Microcom. Además, la norma de la CCITT es plenamente compatible con la de Microcom, cosa que no sucede a la inversa.

–*Posibilidad de enviar y/o recibir faxes.*

– *Discriminación del tipo de llamada.* El propio módem se encarga de desviar la llamada a nuestro ordenador si se trata de una llamada realizada por otro módem o por un fax, o desviarla a nuestro aparato telefónico si se trata de una llamada de voz. Esta característica suele encontrarse sólamente en modems de la gama alta, tales como Supra, Zyxel, US Robotics, etc.

– *Funciones de voz.* Característica mediante la cual nuestro módem puede funcionar como un contestador automático.

Y un largo sinfín de otras características, que por motivo de espacio no podemos comentar.

¿Cuantas veces no habéis visitado un establecimiento de productos informáticos y mientra mirábais entre estanterias y aparadores habeis encontrado una caja con la palabra modem, una foto del aparato en cuestión y a continuación una inmensa parrafada que según lo que pone en la caja se trata de las especificaciones del aparato y os habéis quedado igual depués de leerlo?

Pues bien, para que esto no os vuelva a ocurrir ahora enumeraremos las especificaciones (características) más comunes en el mundillo de los modem's.

Especificacion	Descripción
V21	Recomendacion de la CCITT para las comucicaciones a 300bps.
V22	Recomendacion de la CCITT para las comunicaciones a 1200bps.
V22bis	Recomendacion de la CCITT para las comunicaciones a 2400bps.
V23	Recomendacion de la CCITT para las comunicaciones a 1200/75 (IberTex).
V32	Recomendacion de la CCITT para las comunicaciones a 9600bps y 4800bps.
V32bis	Recomendacion de la CCITT para las comunicaciones a 14400, 12000, 9600, 7200 y 4800bps.
V42	Recomendacion de la CCITT para el control y correcion de errores.
V42bis	Recomendacion de la CCITT para la compresion de datos. V29,V27terRecomendacion de la CCITT para la emisión y recepcion de faxes a 9600bps.
V17	Recomendacion de la CCITT para la emisión y recepción de faxes a 14400bps.
MNP niveles 2–4	Protocolo creado por Microcom para el control y correccion de errores.
MNP nivel 5	Protocolo creado por Microcom para la compresion de datos.

BPS (Bits Por Segundo) es una medidad de velocidad de transmisión. No confundir con Baudios Por Segundo que es una medida de modulación. CCITT es el órgano internacional que se encarga de la homologacion de estandares dentro del mundo de las comunicaciones.

Cartas de los lectores

Esta es vuestra sección, escribidnos y en la medida de nuestras posibilidades trataremos de dar respuesta a vuestras dudas, inquietudes, etc. Y si teneis algo que vender, cambiar, comprar, etc. no espereis ni un minuto más y escribidnos. En el próximo número vereis publicado vuestro anuncio.

Hola estimados amigos de ATARI fan Club:
Me llamo Jose Antonio y desde hace un par de años soy usuario de ATARI (1040 STe, impresora CANNON BJ 300 de chorro de tinta). Desde hace tiempo me sentia desplazado, pues no tenia ninguna revista donde informarme, hace cuatro meses me suscribi a ATARI NEWS, cada vez que sale me compro POWER GALERY, y lo hago desde el primer numero (y eso que solo tiene trece paginas sobre ATARI incluyendo publicidad).
Hace poco un amigo me enseño el numero cero de ATARI FAN y raudo y veloz paso a suscribirme ya que estoy deseoso de recibir cualquier tipo de informacion referente a esta maravillosa maquina que es el ATARI STe. Desearia que me mandaseis si no fuera mucha molestia la revista desde el primer numero ya que desearia coleccionarla y no me gustaria pillarla coja, por cierto hace unos dias compre el modem oficial de ATARI (ECSA CJ 12) de segunda mano y la verdad es que por mucho que lo intento no consigo hacerlo funcionar, por favor podriais echarme una mano, os estaria eternamente agradecido.
Sin nada mas y esperando disculpeis las posibles molestias ocasionadas se despide con un fuerte abrazo vuestro nuevo amigo jerezano "un pirao del ATARI"
PD: Por cierto ¿sabriais donde puedo encontrar un monitor monocromo para ATARI? no me importa que sea nuevo o de segunda mano.

Amigo Jose Antonio:
Agradecemos tu apoyo a esta empresa de locos que nos hemos propuesto tirar adelante pese a las lógicas dificultades de un trabajo amateur. Y dile a tu amigo que tiene una copa pagada cuando quiera!
Siendo un poco más serios, intentaremos responder a tus cuestiones: respecto al módem, no te podemos dar indicaciones muy concretas, puesto que cada modem tiene sus propias especificaciones. No obstante te podemos decir que, en general, todos los programas de comunicaciones te permiten definir un tipo de emulación de terminal (normalmente usarás VT52) unos parámetros del puerto serie (n° bits, paridad, duplex, etc.) que variaran según la BBS a la que llames y unos comandos de control del modem que suelen ser muy similares y te vienen indicados en el manual de tu modem.
De todas formas, siempre puedes funcionar a la brava, o sea, una vez fijados los parametros del puerto serie (ojo! velocidad en baudios = la del modem) acceder al terminal (sí, esa pantalla negra con un cursor intermitente) y escribir el comando AT DP seguido del número al que quieres llamar, normalmente funciona!
En cualquier caso te remitimos a la serie de artículos específicos sobre comunicaciones, y si tienes cualquier problema no dudes en escribirnos o llamarnos por teléfono (tardes).
Respecto al tema del monitor, pues mira más abajo en esta página que casualmente hay uno de segunda mano en venta. Si no, siempre puedes conseguir un Super VGA monocromo adaptado en tu distribuidor habitual. Esperamos haberte sido útiles!

REDACCION

COMPRA–VENTA–CAMBIO

Vendo 1040 STfm con 4 Mb Ram. Interesados llamar a Josep. (93) 3493340
Intercambio fonts Calamus y Clip–Arts de dominio público. Guillermo. (93) 3011649
Vendo tarjeta aceleradora STfm/Mega ST por 10.000 pts. Jose Manuel. (93) 4660311 (noches)
Vendo monitor monocromo SM 124. Josep. (93) 3493340
Compro removibles Syquest 44 Mb. Alberto (93) 4413479
Vendo impresora Star LC 200 9 agujas color. Josep. (93) 3493340

Traductor

Bueno, os voy a analizar un programa un tanto especial, especial por tres razones:

Es quizás unos de los primeros programas creado por un español. Es muy rápido y su autor promete que habrá futuras versiones mejores y más rápidas, por tanto la saga TRADUCTOR no ha hecho más que empezar.

Lo he programado yo, ya se que pensáis que al ser español y no alemán no es bueno, o debe tener alguna pega, pero al finalizar este artículo quizás penséis lo contrario.

El disco del traductor contiene todo esto: Programa de traducción (en Gem y con menus de Ayuda); complementos del programa ?.rsc; programa de vocabulario (te crea la carpeta DIC, que necesita el traductor); complementos del vocabulario (OR1.AIP, OR2.AIP); fichero de 63 kb de vocabulario, que son aproximadamente unas 3.500 palabras de ingles y unas 10.000 palabras totales; M–DISK, un Ram Disk cojonudo de dominio público (recomiendo utilizar todo el pack dentro de un Ram Disk para que vaya más rápido); programa de instalación; el programa 1st Word, para implementar el diccionario; ficheros de instrucciones, historia y registro para poder conseguir posteriormente las próximas versiones más baratas.

Ahora vamos a analizar las posibilidades de este traductor: en Ram Disk supera la velocidad de 2500 palabras por minuto (traduce un texto de 26 kb en 1'34"). Las novedades que presenta frente a otros traductores convencionales son: trata mayúscula y minúscula, y las traduce como están en el texto original, es decir si está en mayúscula, la palabra en español sale en mayúscula, y lo mismo en minúscula. No tiene problemas con las abreviaciones, de momento reconoce estas: 're 'd 've 'm 'll. No tiene problemas con la negación inglesa n't, y te la traduce perfectamente. Reconoce una palabra inglesa aunque esté envuelta de los signos ' . , : ; " __ ( ) / ? ! £ $ % ^& * ‹ › | ¨# @ } {] [+ /, por tanto también traduce nombre de ficheros. Crea un fichero externo conteniendo las palabras no encontradas y ademas te da la información del número de palabras traducidas, no traducidas, totales, carácteres no encontrados, efectividad del diccionario en el texto y tiempo empleado calculando. Es muy fácil introducir las palabras al diccionario. El manejo del programa en Gem es sencillísimo, y además te permite dentro del programa elegir entre tres modalidades de traducción, y ejecutar otros programas.

La versión que yo he comentado es la 2.55 sólo Falcon, pero también existen versiones igual de completas para STe/fm, Mega ST/STe, TT, etc.

Pero lo mejor de todo es que actualizar tu versión del programa sólo te costará 300 pesetas, por tanto quizás el precio inicial de 2000 pesetas (gastos de envio incluidos) os parezca caro, pero si pensáis que habrá futuras versiones, que contendran programas muy útiles como el Ram Disk para FALCON, que serán más rápidas y que además contengan opciones como la traducción del aleman, frances, y a la inversa, no os lo parecerá tanto.

Gerard Faiget



MEGA ENCUESTA

ATARI FAN

Este es un club de usuarios y esta es una revista hecha por usuarios de Atari para usuarios de Atari. Queremos daros toda la información posible, pero para ello necesitamos que vosotros nos informeis. Rellenad la encuesta, si os atrevéis, y enviadla. Entre todas las que nos lleguen vamos a sortear: 1.– **Un modem 2400 Baudios.** 2.– **Un ratón.** 3.– **Una suscripción** por una año al Club. ¿¡Que estás esperando!?

Nombre:		
Dirección:		
Código Postal:	Población:	
Provincia:		Teléfono:
Profesión:		Edad:

Equipo (modelo de Atari, Disco, Duro, Impresora, etc.):
Areas de Interes (MIDI, gráfismo, autoedición...):
Programas preferidos:
Tu distribuidor Atari Habitual (Nombre y teléfono):
¿Que opinas de su servicio?:
¿Que echas en falta?:

Valoración de la revista ATARI FAN? (1–10):
Secciones que te interesan:
Temas que te gustaría encontrar:

¿Encuentras de interés la existencia de un club de usuarios Atari?
¿Que otros servicios te gustaría encontrar en el club?
¿Que opinas de la idea de organizar encuentros Atarianos? ¿Participarías?

Necesitamos tu ayuda para poder mejorar día a día y darte el servicio y la calidad que mereces. Gracias por tu colaboración. Envianos tu encuesta a: Atari Fan Club. C/Carmen 106–A 08001 Barcelona. Esperamos tu carta!!